



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *TEAM GAMES TOURNAMENT* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SUB MATERI POKOK BILANGAN BULAT

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV MI Jampang Cimerak Kabupaten Ciamis)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari
Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

ELIS GUSNIAWATI SOLIHAH
NIM. 594801288

**PROGRAM STUDI PENINGKATAN KUALIFIKASI S-1 BAGI GURU MI DAN PAI
MELALUI *DUAL MODE SYSTEM* (DMS)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON
2013**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

ABSTRAK

Elis Gusniawati Solihah, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament (Tgt)* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Matematika Sub Materi Pokok Bilangan Bulat (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas IV MI Jampang)

Hasil belajar menunjukkan kecakapan siswa dan segala hal yang diperolehnya melalui proses belajar mengajar di sekolah dimana siswa dianggap berhasil apabila telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa nilai harian yang diperoleh siswa kelas IV MI Jampang Cimerak tahun ajaran 2012/2013 sebagian besar siswa belum dapat dikatakan tuntas dalam mata pelajaran matematika. Dikatakan demikian karena dari 15 siswa sebanyak 40% siswa tuntas dalam belajar sedangkan sebanyak 60% siswa belum tuntas.

Berdasarkan penelitian awal nilai ulangan siswa kelas IV masih dibawah KKM. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang dibuat oleh guru agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan tanpa mengakibatkan siswa mengalami kebosanan. Pada kenyataannya model pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah cenderung monoton dan berpusat pada guru. Untuk itu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament (TGT)* dalam proses belajar mengajar sebagai suatu upaya untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut.

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah dalam penerapannya karena dalam pelaksanaannya melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus membedakan status, adanya kegiatan tutor sebaya (*peer teaching*), adanya suatu permainan serta *reinforcement* (penguatan). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Teknik TGT (*Team Games Tournament*) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bilangan bulat di kelas IV MI Jampang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan Subjel penelitian Kelas IV MI Jampang Kecamatan Cimerak Kabupaten Ciamis. Penelitian ini berlangsung selama 3 siklus.

Hasil penelitian setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif teknik TGT menunjukan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan II) yaitu masing-masing 73,33%, 80%, dan 100%. Sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif teknik TGT berperan penting terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci : *Model pembelajaran kooperatif teknik Team Games Tournament (TGT), hasil belajar*



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *TEAM GAMES TOURNAMENT* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SUB MATERI POKOK BILANGAN BULAT”** (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas IV MI Jampang Cimerak) .

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu.

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh Ujian Sarjana Pendidikan Islam pada Program Peningkatan Kualifikasi S-1 Bagi Guru MI dan PAI Melalui *DUAL MODE SYSTEM* .

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik, tetapi berkat petunjuk dan bimbingan serta bantuan dari pihak-pihak tertentu, maka terwujudlah skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Maksun, MA., selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon
2. Dr. Saefudin Zuhri, M. Ag., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Muslihudin, M. Ag., Selaku Ketua Program Peningkatan Kualifikasi S-1 Bagi Guru MI dan PAI Melalui *Dual Mode System (DMS)*.
4. Drs. A. Syathori, M. Ag., Selaku Sekretaris Program Peningkatan Kualifikasi S-1 Bagi Guru MI dan PAI Melalui *Dual Mode System (DMS)*.
5. Drs. Nurwahdan, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan serta dukungan kepada penulis selama proses bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.



6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon
7. Kepala Sekolah MI Jampang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh guru-guru beserta staf MI Jampang yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan dorongan semangat, motivasi, biaya dan doa.
10. Buat semua teman-temanku yang selalu bersama-sama dalam suka dan duka, terima kasih atas dukungan dan bantuannya, tanpa kalian skripsi ini tidak akan terwujud.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan pahala yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan bimbingan, bantuan dan dorongan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis, maka dari pada itu dengan lapang dada penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan penelitian selanjutnya.

Akhir kata mudah-mudahan skripsi ini bisa lebih bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi semuanya.

Ciamis, September 2013

Penulis



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kerangka Pemikiran... ..	6
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Model Pembelajaran	10
B. Model Pembelajaran Konvensional	15
C. Mdel Pembelajaran Kooperatif TGT	15
D. Hasil Belajar	24
E. Hasil Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Prosedur Penelitian	32
B. Tempat, Waktu, dan Subyek Penelitian	35
C. Instrumen Penelitian	36
D. Teknik Pengumpulan Data	37
E. Teknik Analisis Data	38
F. Validasi Data PTK.....	40
G. Interpretasi	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian.....	43



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

B. Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Rekomendasi	59
DAFTAR PUSTAKA	60
DAFTAR LAMPIRAN	



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ini berarti pendidikan mempunyai peranan penting di dalam menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas, yang dapat dilakukan melalui kegiatan pengajaran di sekolah. Apalagi pengajaran di sekolah sangat menentukan kualitas peserta didik untuk dapat lulus ketika menghadapi ujian nasional kelak.

Bila dilihat dari hasil penelitian awal menunjukkan bahwa nilai harian yang diperoleh siswa kelas IV MI Jampang Cimerak tahun ajaran 2012/2013 sebagian besar siswa belum dapat dikatakan tuntas dalam mata pelajaran matematika. Dikatakan demikian karena dari 15 siswa sebanyak 40% siswa tuntas dalam belajar sedangkan sebanyak 60% siswa belum tuntas. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika adalah 75. Berikut rekapitulasi nilai harian siswa kelas IV MI Jampang Cimerak:

TABEL 1.1

Rekapitulasi Nilai Harian Siswa Kelas IV MI Jampang Cimerak

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
80 – 91	3	20
68 – 79	3	20
56 – 67	4	26.67
44 – 55	3	20
32 – 43	1	6,67
20 - 31		
Jumlah	15	100



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Dari fenomena ini jelas menggambarkan adanya suatu masalah yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Fenomena ini tentunya menjadi masalah mengingat diberlakukannya sistem *mastery learning* atau belajar tuntas pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dimana peserta didik tidak diperkenankan mengerjakan pekerjaan berikutnya sebelum mereka mampu menyelesaikan pekerjaan dengan prosedur yang benar dan hasil yang baik.

Faktor-faktor yang berpengaruh sebagai penunjang peningkatan hasil belajar siswa, pada intinya berasal dari dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, misalnya motivasi belajar dan faktor yang berasal dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan sekolah yang terdiri dari beberapa aspek seperti keadaan gedung, peraturan sekolah (pelaksanaan disiplin), waktu belajar, serta kurikulum.

Kurikulum digunakan sekolah sebagai program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga kurikulum mempunyai peran utama dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Salah satu komponen kurikulum adalah strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran ini menyangkut bagaimana materi pelajaran disusun sehingga siswa dapat dengan mudah memperoleh pengalaman belajar yang relevan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang masih bersifat konsep sehingga perlu diimplementasikan melalui metode dengan teknik tertentu. Apabila suatu strategi, metode dan teknik sudah terangkai menjadi satu kesatuan, maka terbentuklah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan gambaran pembelajaran dari awal hingga akhir yang dilakukan oleh guru dengan ciri khas tersendiri. Sehingga dapat dikatakan model pembelajaran merupakan bungkus dari penerapan suatu strategi, metode dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran dipandang paling punya peran strategis dalam upaya meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena dalam perannya sebagai tenaga pengajar, seorang guru mempunyai tugas untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya demi tercapainya tujuan pembelajaran yang selanjutnya tujuan pendidikan akan tercapai. Tentunya tugas

ini bukanlah tugas yang mudah karena disini guru dituntut untuk dapat menciptakan output yang berkualitas dari berbagai siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda. Untuk itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Dan kondisi ini akan tercapai ketika seorang guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan tepat dengan suasana yang menyenangkan dalam arti tidak membuat siswa mengalami kebosanan namun sebaliknya, siswa diharapkan dapat tertarik dan terus tertarik mengikuti pelajaran, dengan keingintahuan yang berkelanjutan yang dapat diwujudkan dalam penggunaan model pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas kegiatan belajar mengajar yang dilakukannya.

Selama ini kegiatan belajar mengajar seringkali menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*) yaitu model pembelajaran konvensional. Dalam model pembelajaran ini guru menyampaikan materi dan siswa hanya mendengarkan sehingga mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa akan materi yang disampaikan guru. Padahal banyak model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif bagi guru yang tentunya harus memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai suatu model pembelajaran yang berbeda dari biasanya, menitikberatkan pada keaktifan dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran serta sekiranya tepat untuk digunakan pada mata pelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif yaitu belajar mengajar dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Pada pembelajaran



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

kooperatif siswa percaya bahwa keberhasilan mereka akan tercapai jika setiap anggota kelompoknya berhasil. Model tersebut adalah model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT).

Alasan mengapa peneliti memilih model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya karena berdasarkan penelitian sebelumnya model pembelajaran kooperatif ini diterapkan pada mata pelajaran fisika, kimia, serta geografi dan hasil penelitian tersebut pada dasarnya menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan belum ada penelitian yang mencoba menerapkan model pembelajaran teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) ini terhadap mata pelajaran matematika dan melihat perkembangannya terhadap hasil belajar siswa. Hal yang menarik pada model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) adalah dengan dilaksanakannya *tournament* antar tim. Dengan *tournament* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun kelompoknya pada pelajaran matematika.

Melihat pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis berniat untuk melakukan penelitian apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif teknik *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sub materi pokok bilangan bulat?

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, masalah penelitian ini dirumuskan :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika di MI Jampang Cimerak Sub Materi Pokok Bilangan Bulat?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika Sub Materi Pokok Bilangan Bulat di kelas IV MI Jampang

Cimerak setelah penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika di MI Jampang Cimerak.
2. Untuk mengetahui Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV MI Jampang Cimerak setelah penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT)

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya suatu manfaat yang berguna khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi masyarakat. Terdapat dua manfaat yang diharapkan yaitu :

1. Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan atau pengetahuan mengenai model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif pada bidang pendidikan serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika.

2. Praktis

a) Bagi guru

Dengan penelitian ini diharapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar dan dapat memaksimalkan aktivitas siswa saat belajar yang pada akhirnya turut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.



b) Bagi Siswa

Dengan adanya model baru yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa merasa senang dengan variasi model tersebut sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta dapat menumbuhkan keberanian dalam diri siswa karena dalam model *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk aktif dan berani demi meningkatkan poin tim mereka masing-masing.

c) Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dalam proses pembelajaran matematika khususnya serta dapat menambah wawasan serta masukan bagi peneliti untuk kegiatan mengajar selanjutnya.

E. Kerangka Pemikiran

Hasil belajar siswa menandakan mutu pendidikan yang telah diperolehnya. Menurut Briggs (dalam Baso Intang 2005: 671) “hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan segala hal yang diperoleh melalui proses belajar mengajar disekolah yang dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar”. Jadi hasil belajar adalah adanya suatu perubahan, baik perubahan pengetahuan (yang pada mulanya tidak tahu menjadi tahu), keterampilan dan kecakapan siswa terhadap sesuatu. Dan hasil tersebut diakibatkan adanya proses belajar sebelumnya. Indikator dari hasil belajar adalah daya serap siswa terhadap pelajaran yang dapat dilihat melalui nilai tes (tes formatif) yang diperoleh siswa setiap guru selesai menyajikan satu satuan bahasan kepada siswa.

Belajar dan hasil belajar merupakan kegiatan yang saling berhubungan, artinya siswa tidak akan mencapai hasil belajar siswa yang baik apabila tidak didukung oleh belajar yang baik. Dalam proses belajar siswa selalu adanya faktor-faktor yang mendukung keberhasilan belajar siswa. Salah satu faktor yang mendukungnya adalah faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya faktor lingkungan sekolah, salah satunya adalah kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut. Di dalam kurikulum terdapat komponen strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran ini menyangkut bagaimana materi pelajaran disusun sehingga siswa dapat dengan mudah memperoleh pengalaman belajar



yang relevan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu penting bagi seorang guru untuk mempunyai kemampuan dalam menggunakan strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran ini masih bersifat konseptual sehingga untuk melaksanakannya diperlukan metode pembelajaran dengan teknik tertentu. Apabila strategi, metode dan teknik sudah ditentukan menjadi satu kesatuan maka terbentuklah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan gambaran pembelajaran dari awal hingga akhir yang dilakukan oleh guru dengan ciri khas tersendiri. Sehingga dapat dikatakan salah satu keterampilan guru yang harus dikuasai yaitu dalam menggunakan strategi pembelajaran yang dapat diwujudkan melalui model pembelajaran yang tepat di dalam kelas.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti model pembelajaran. Pada umumnya pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya, yang merupakan hasil dari belajar.

Untuk memperoleh hasil pembelajaran yang optimal, salah satu tugas guru yang sangat penting adalah membuat persiapan pembelajaran, sedangkan untuk membuat persiapan pembelajaran yang ideal, seorang guru dituntut memiliki sejumlah kemampuan, salah satunya adalah kemampuan mengenal dan menguasai metode dan media pembelajaran (Nurani dkk, 2003: 2). Oleh karena itu, guru dituntut pandai menentukan model pembelajaran yang sesuai untuk tujuan-tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Guru harus terampil dalam menggunakan model pembelajaran dengan tepat agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, sejalan dengan pendapat Stahl (1994) dalam Isjoni (2010 : 12), menyatakan bahwa kooperatif learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik.

Model pembelajaran dipandang memiliki peran strategis dalam upaya meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran seorang guru harus memperhatikan kondisi kebutuhan siswa, sehingga guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan tepat tanpa mengakibatkan siswa mengalami kebosanan. Namun sebaliknya, siswa diharapkan dapat tertarik dan terus tertarik mengikuti pelajaran, dengan keingintahuan yang berkelanjutan. Seperti yang dikatakan oleh Muhammad Ali (2000: 9) yaitu “Kemampuan seorang guru meliputi juga kemampuan memilih suatu model mengajar yang diperkirakan sesuai untuk memberikan bantuan dalam membimbing belajar siswanya”.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan salah satu model pembelajaran dimana metode pembelajaran yang dilakukan memungkinkan para siswa untuk bekerja di dalam kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi tertentu. Dalam kegiatan kooperatif ini guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan tertentu, misalnya melakukan diskusi atau tugas bersama, yang lebih dikenal dengan istilah *peer teaching* (teman sebaya). Proses belajar mengajar tidak lagi didominasi oleh guru tetapi siswalah yang dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa lainnya dan saling belajar-mengajar sesamanya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif yaitu belajar mengajar dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang

tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Pada pembelajaran kooperatif siswa percaya bahwa keberhasilan mereka akan tercapai jika setiap anggota kelompoknya berhasil.

Pada Model Pembelajaran kooperatif terdapat banyak type pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* atau biasa disingkat dengan *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model kooperatif yang melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa adanya perbedaan status, adanya pelaksanaan tutor sebaya (*peer teaching*), permainan dalam pembelajaran dan penguatan berupa penghargaan tim. Pada dasarnya, pelaksanaan *Team Games Tournament* (TGT) ini sama dengan pelaksanaan pada model kooperatif teknik STAD. Hanya saja jika dalam STAD adanya suatu kuis yang harus dilakukan oleh seluruh siswa, pada *Team Games Tournament* (TGT) kuis itu diganti dengan dilaksanakannya turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin, 2009: 13).

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terdiri atas kegiatan tersebut. Hal ini dapat dilihat melalui kegiatan yang terdapat pada *Team Games Tournament* (TGT) dimana selain guru mempresentasikan materi, siswa juga harus menyelesaikan LKS atau tugas yang diberikan guru secara berkelompok untuk memahami materi yang diberikan sebelum akhirnya siswa melakukan turnamen antar tim untuk memeriksa pemahaman siswa. Turnamen antar tim ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap apa yang mereka pelajari. Karena dengan adanya turnamen, siswa akan merasa tertantang untuk menang dari tim lain sehingga setiap tim akan berusaha semaksimal mungkin menjadi yang terbaik. Hal ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Isjoni. (2007). *Cooperative learning*. Bandung: Alfabeta

Muhammad, Ali. (2000). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo

Nana, Syaodih. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Oemar, Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

Roestiyah, N.K dan Staf Pembina Ilmu Keguruan. 1982. *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta : PT Bina Aksara

Slavin, Robert.E. (2008). *COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Suharsimi, Arikunto. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara

Suharsimi, Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta

Syamsu, Yusuf, dkk. (1993). *Dasar-dasar Pembinaan Kemampuan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV Andira

Uzer, Usman. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Jurnal:

Baso, Intang. (2005). *Pengaruh Metode Mengajar & Ragam Tes Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan mengontrol Siswa*. Jakarta : Jurnal Pendidikan & Kebudayaan, No. 56

Dokumen:

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003.
<http://tarbiyahku.wordpress.com/uusisdiknas-2003/>. (2 April 2009)

Skripsi:

Agus, Baskara. (2008). *Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Diklat Akuntansi (Penelitian Eksperimen di*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
 2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Kelas X Akuntansi SMKN 3 Karawang). Skripsi. Bandung : Program Pendidikan Akuntansi UPI

Dewi, Mustikasari. (2007). *Pengaruh Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Bandung: Program Pendidikan Sejarah UPI

Fenny Yuliani H (2009). *Penerapan Model Pembelajaran TGT dalam Pembelajaran Fisika SMP (Suatu Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Bandung)*. Skripsi. Pendidikan Fisika

Kuslinah (2009). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi*. Skripsi. Pendidikan Geografi

Margareth Prameswari Damanik (2007). *Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Siswa kelas X Pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit*. Skripsi. Pendidikan Kimia

Veronica, Raja Guk-guk. (2008). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Lanjutan Di SMK Negeri 1 Bandung*. Skripsi. Pendidikan Akuntansi

Internet:

Akhmad, Sudrajat. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. www.psb-psma.org. (3 Oktober 2008)

Fadlisyah, S.Si. *Bab-II-Tesis*. <http://www.scribd.com/doc/16862690/> (19 Juli 2009)

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com> (6 July 2009)

Tarmizi, Ramadhan. *Perbuatan dan Hasil Belajar*. <http://tarmizi.wordpress.com/2008/11/09/>. (6 July 2009)

Udiexz. *Teori Tentang Belajar*. <http://udhiexz.wordpress.com> (18 Maret 2009)

www.pikiran-rakyat.com (8 July 2009)